



Diseñando

Transcripción

[00:00] Okay amigos, lo que haremos ahora, es hacer que nuestra circunferencia viaje, aparezca, desaparezca, a lo largo de toda la línea superior, volviendo a decir como si fuera una viborita que fuera apareciendo, desapareciendo aquí a lo largo de esta línea. Para ello, tenemos varias formas de hacerlo. Vamos a intentar hacerlo con un for.

[00:35] Imagínense un for, un loop, donde yo le pase las coordenadas actualizadas y esa bolita, esa circunferencia, aparezca en cada nueva posición. Para eso, voy a eliminar esta de aquí, y aquí estaría creando mi for. Esa es la estructura del for, recordando que tiene tres parámetros, tres condiciones.

[01:04] El primero sería nuestra variable que vamos a definirlo como X y va a iniciar en 20 porque estamos aquí iniciando en la posición 20. Le damos punto y coma, que vaya hasta la posición 600 y aquí el incremental de 1 en 1. Vamos a decirle que en cada nueva coordenada, en cada $X + 1$, nos grafique una nueva circunferencia. Y en este caso la función la colocamos aquí dentro.

[01:56] Tenemos aquí nuestra función, y lo único que aquí lo cambiamos por X. Perfecto. Voy a guardarlo, aquí solo repasando, nuestro ciclo for, nuestro loop, nuestra iteración lo que va a hacer es llamar en este caso es 580, si le quito 20 a 600, 580 veces va a llamar a la función `disenharCircunferencia` y cada vez le va a pasar un nuevo valor de X, una nueva coordenada horizontal para ir graficando una bolita, una circunferencia en cada posición.

[02:39] Lo voy a guardar y actualizo. ¿Qué tenemos aquí? El primer problema es que, en este caso, el compilador de Google lo ejecuta tan rápido que es imperceptible para el ojo humano la creación de esas figuras, de esas bolitas. Entonces, un ciclo for no va a ser el camino, porque necesitamos tener un lapso de tiempo, micro o milisegundos entre la creación de cada circunferencia. Eso, por un lado.

[03:22] Y por el otro, vemos que aquí lo único que estoy haciendo es graficar, no estoy eliminando, borrando, los círculos que ya había graficado, que había diseñado, porque lo que quiero es que aparezca, desaparezca y aparezca en una nueva posición, que me dé la sensación de que eso se está moviendo, que la bolita se está moviendo.

[04:44] Entonces, necesito apagar la pantalla, volver a graficar, apagar la pantalla, volver a graficar, apagar la pantalla, volver a graficar. Entonces, lo que vamos a hacer primeramente es crear una, existe una instrucción para limpiar la pantalla que está dentro de nuestro pincel. Lo voy a poner aquí, solo por ahora. Está dentro de nuestro pincel, que se llama clearRect, de rectángulo.

[04:20] Y aquí le pasamos las mismas coordenadas que nuestro Canvas diciéndole: "Limpiame todo, no quiero ver absolutamente nada". Voy a guardarlo solo para demostrarles que lo que hace cada iteración, en las 580 iteraciones es graficar y eliminar, graficar y eliminar, graficar y eliminar. Y lo que tenemos aquí al final es un graph, eliminó la pantalla y graficó la circunferencia en la última posición.

[04:52] Solo que esto de aquí no puede estar dentro de este ciclo for. Vamos a crear una función específica que se llame limpiar pantalla. No va a recibir nada como parámetro y solo va a tener esta instrucción ahí. Ya hemos dicho que esto no puede estar dentro del ciclo for.

[05:19] Lo que necesitamos es una función, alguna manera en la que yo le diga: "Graficame la circunferencia a cada cierto tiempo", "graficame a cada 5

milisegundos o a cada 10 milisegundos o a cada segundo en una posición diferente", entonces, eso me va a dar la sensación de que esa circunferencia va a estar moviéndose, está viajando en el espacio, entonces, eso lo vamos a ver en el próximo video. Gracias.